Revista Oficial

Dreamcast.es

Revista digital para usuarios de Dreamcast - Número 3 - Octubre 2015



Previews

Sydney Hunter
Fruit'Y

Análisis

Ghost Blade
Grandia II
Incoming
NFL 2K
EGG

Cancelado

Thunder Force VI

En desarrollo

Redux 2
Shenmue III

GHOST BLADE

Hucast ataca de nuevo





14 años después

Catorce años han pasado desde el lanzamiento de Shenmue II. Desde entonces, nada se ha sabido sobre el futuro de Shenmue. La muerte comercial de Dreamcast dejó en el aire una de las mejores sagas que haya visto el mundo de los videojuegos.

Muchos han sido los fans de Ryo Hazuki que se preguntaban si algún día habría una nueva entrega de Shenmue. Si se continuaría la historia donde la dejó Shenmue II. Y cuándo sucedería esto.

Catorce años después, cuando todo el mundo había tirado ya la toalla, Yu Suzuki ha anunciado por fin el desarrollo de Shenmue III, con la peculiaridad de pedir financiación previa para el desarrollo del juego vía Kickstarter.

La pregunta que impera ahora mismo entre los fans es ¿estará esta tercera parte de Shenmue a la altura de las anteriores entregas?

Firmado: Blai

Sumario

Número 3 - Octubre 2015

Bennu
Game Development



Algunos recordaréis el lenguaje de programación Fenix, un proyecto GNU para compilar código escrito en un lenguaje de programación derivado del lenguaje creado por Hammer Technologies para la suite DIV Games Studio.

El lenguaje Fenix - portado a Dreamcast por Chui - fue sustituido por Bennu Game Development (BennuGD) hace ya algún tiempo. BennuGD arregla algunos bugs y añade algunas propiedades a las características de Fenix.

Hace 3 años, BennuGD fue portado a Dreamcast pero el tiempo ha pasado y la versión que portaron ha quedado obsoleta así que Indiket se ha puesto manos a la obra y ha portado la última versión del compilador a Dreamcast :D

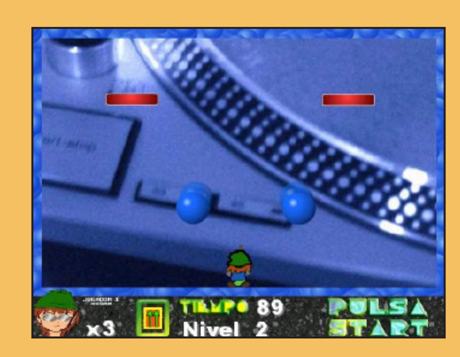
Este nuevo build es compatible con KOS 2.x y ha sido creado con SDL 1.2.13, SDL_Mixer 1.2.12 y libpng 1.6.18. Vuelve a reproducir MOD music sin necesidad de mod_dream y soporta 2 mandos para partidas multijugador.

Indiket ha compilado algunos juegos para probar el Bennu Game Development y además ha dejado sus códigos fuente en descarga en Dreamcast.es, por lo que cualquiera puede desarrollar un juego a partir de ellos.

Firmado: Blai

Algunos de los juegos que pueden ejecutarse en Dreamcast...

PixPang



Clon del mítico Pang de recreativa.
El objetivo es sencillo: hay que disparar a las bolas que van apareciendo por la pantalla. Con cada disparo, las bolas se irán dividiendo en bolas más pequeñas hasta desaparecer completamente.

Fostiator

La demo original de DIV Studio. Se trata de un juego de lucha 2D con gráficos poligonales. Tiene varios bugs presentes en todas las plataformas en las que se puede ejecutar BennuGD debido al lenguaje en sí, pero sin duda se trata de una demo interesante.



Helio-Ball



Por último, Helio-Ball. Es otra de las tech demos de DIV Studio y al igual que las anteriores, jugable para 1 o 2 jugadores. El objetivo aquí es controlar una nave espacial y marcar goles con ella hasta derrotar al contrario. Tiene una buena IA.

*Descargas disponibles en Dreamcast.es

Shenmue II

~ Traducido al español ~

¿Doblado?

Se ha doblado solamente la escena de la casete de Huang en XBOX ya que esta no tiene subtítulos.

IlDucci, a través de Traducciones del Tio Victor, ha publicado al fin el esperado parche de traducción de Shenmue II al español (yuju!!!).

Es una traducción limpia - hecha desde cero - en la que IlDucci y su equipo han estado trabajando durante los últimos años. Al fin podemos disfrutar de esta magnífica aventura en español - tanto en Dreamcast como en XBOX - y completar la aventura iniciada con la traducción de la primera entrega de Shenmue, lanzada en 2012.

Ya no hay excusa para no pasarse ambos Shenmues mientras esperamos la salida de la tercera parte :)



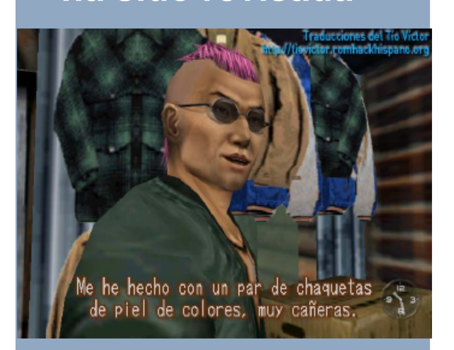


El parche para la versión de Dreamcast está destinado a ser usado sobre una imagen GDI de la versión europea del juego - con las voces en japonés.

Al aplicar el parche, se puede generar o bien una imagen en formato GDI (para usar en emuladores) o una imagen en formato CDI (para grabarla en CDs y poder jugar en una consola real) con la consiguiente reducción de calidad de las voces para que el juego pueda caber en cuatro CD-Rs.

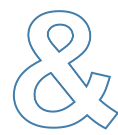
Firmado: Blai

La traducción del primer Shenmue ha sido revisada



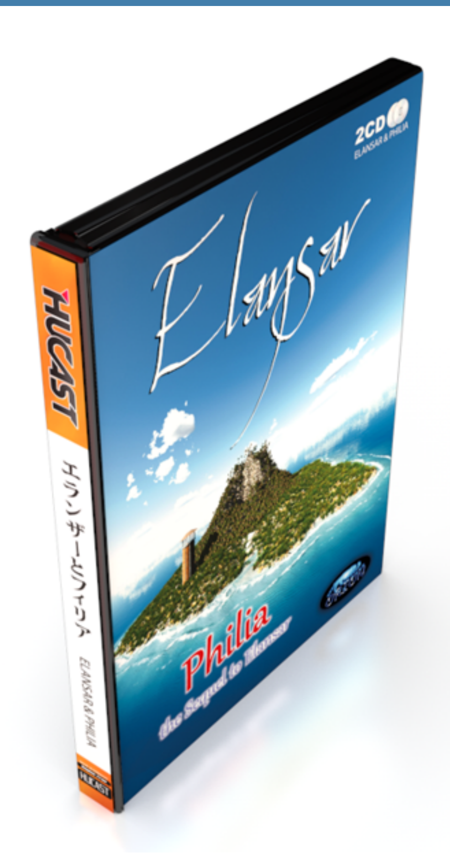
IlDucci no ha parado quieto desde que publicó el primer parche de traducción al español de Shenmue. Desde entonces, ha publicado varias actualizaciones de la traducción que arreglaban fallos y añadían mejoras. La última versión del parche, publicada recientemente, soluciona algunos fallos y añade palabras en español en letreros e imágenes varias por todo el juego.

Elansar





Dos nuevos juegos en venta para Dreamcast



Orion Soft, compañía responsable del reciente Alice Mom's Rescue, tiene más fondo de catálogo que dicho juego de plataformas y Hucast ha sabido aprovecharlo para traernos nuevas e interesantes aventuras a nuestra querida blanquita.

Es el caso de los juegos Elansar y Philia, dos juegos de exploración que Hucast ha traído en pack a Dreamcast, aprovechando que uno es el sucesor del otro.

Así pues, por 32,95 € y sin ediciones limitadas de por medio, Hucast nos ofrece la posibilidad de jugar a dos juegos que podríamos catalogar como aventuras gráficas.

Estos dos juegos están contenidos en 2 CDs dentro de una misma caja de estilo DVD, como podéis ver en la foto de la izquierda.

Originalmente desarrollados para ser jugados en Atari Jaguar, ambos juegos son una brisa de aire fresco para los fans de Dreamcast en un panorama saturado de shmups.

Elansar es una aventura point & click en la que deberemos explorar una isla e ir solventando los puzzles que se nos presenten hasta rescatar al marido de la protagonista, Elina.

Por otro lado, Philia, la secuela de Elansar, nos trasladará a 3 mundos donde deberemos resolver más de 15 puzzles. Para ello, deberemos enteneder como funcionan, pudiendo movernos en un ángulo de visión de 360º.

Ambos juegos soportan ratón y son multi-idioma (español incluido).

Firmado: Blai

DreamConn

¿Cansado de que los cables de los mandos de Dreamcast cuelguen?



DreamConn está compuesto por un mando y un receptor.

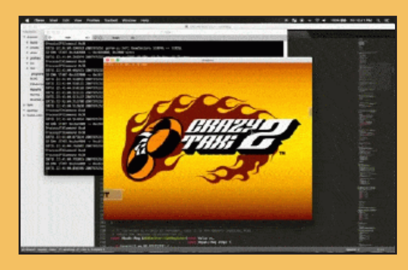
Desde Grecia nos llega "DreamConn", una conversión de los mandos originales de Dreamcast a mandos Wireless (sin cables).

Cada mando incluye una batería con una autonomía de 10h y tiene un puerto micro-usb para recargarlo. Además, están dotados de una memoria intena que emula 2 VMUs y tienen soporte para una VMU en el slot 1 del mando y un vibration pack en el slot 2.

Cada mando wireless tiene un precio de 150 dólares + envío y sólo puede adquirirse en eBay.

Drevm

Presentado un nuevo emulador de Dreamcast



Muy interesante noticia para los usuarios de Linux y es que ha aparecido un nuevo emulador de Dreamcast para entornos unix llamado Dreavm. Sabemos muy poco sobre él, sólo que es de código abierto y orientado a sistemas Unix.

github.com/inolen/dreavm

Redux 2

Ya ha empezado su desarrollo

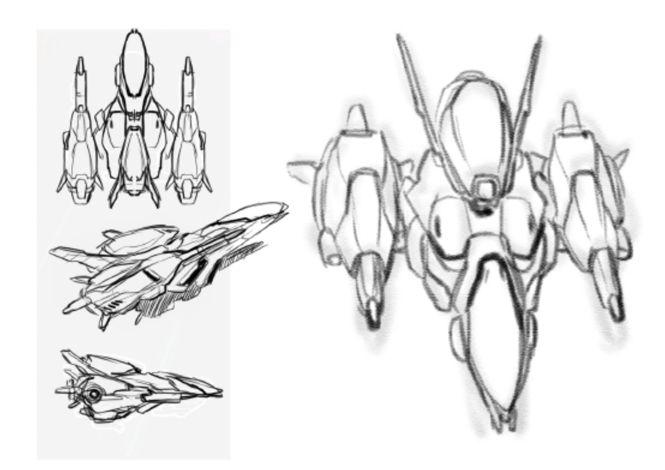
Después de lanzar Redux: Dark Matters en 2013, Hucast Games anda preparando la segunda parte de la saga.

En Redux 2 habrá 7 niveles con un jefe final a vencer en cada uno de ellos para pasar al siguiente nivel.









Diseño de la nueva nave del jugador.





Redux 2 (desconocemos si tendrá algún subtítulo) incluirá interesantes novedades como el co-op de 2 jugadores en todas las misiones, lo que permitirá pasarse cada fase con la ayuda de un compañero (de momento no hay notícias de co-op online).

En esta ocasión, los escenarios serán tan variados como ruinas, zonas futuristas, desiertos, espacio profundo...

Se espera que el juego esté listo a finales de 2016.

Firmado: Blai

Arregladas las voces de Incoming



Incoming fue uno de los primeros juegos disponibles en el lanzamiento de Dreamcast en España. Desarrollado por Rage Software en 1998 originalmente para PC, Rage hizo luego una conversión directa a Dreamcast. La conversión debió hacerse con prisas ya que el juego lee el idioma de la consola para mostrar los textos y voces, pero si tienes la consola en español, verás que los textos están en español y las voces en ITALIANO! Y viceversa, consola en italiano reproduce voces en español. Incluso en la demo del Dream ON (Volume 1 y Collection 2) ocurre lo mismo.

Incoming Voice Language Fixer es una utilidad programada por Indiket que arregla la asignación de voces. Como siempre, tenés la descarga disponible en Dreamcast.es.

Shenmue III

Tras catorce años de larga espera, Yu Suzuki ha anunciado que inicia el desarrollo de Shenmue III. ¡Por fin!

Aquellos que hayan jugado a Shenmue ya saben de qué trata (y los que no lo hayan jugado no tienen excusa, ahora que IlDucci ha traducido What's Shenmue, Shenmue y Shenmue II al español). En Shenmue nos ponemos en la piel de Ryo Hazuki, un joven japonés que ve como un malvado maestro de artes marciales llamado Lan Di asesina a su padre y desde entonces su único objetivo pasa a ser buscar a Lan Di para vengar la muerte de su progenitor. Este hecho le lleva a visitar varias zonas de Japón y Hong Kong hasta acabar en la China rural...

Este será el punto de partida de Shenmue III, donde retomaremos el control de Ryo y continuaremos buscando a Lan Di, pero no sólo eso, sino que también podremos jugar como Shenhua, un personaje femenino introducido en Shemue II, criado en los bosques de la China rural, con la que Ryo formará equipo y con la que deberemos interactuar para ir avanzando.

Como comentaba, la acción tendrá lugar en tres pueblos chinos: Bailu, Baisha y Choubu.





Ryo Hazuki (arriba) y Shenhua, los dos protagonistas de Shenmue III.

Muchos han sido los fans de Shenmue que no han dejado de preguntar a Yu Suzuki acerca de Shenmue III, ya desde la época en la que Dreamcast se vendía en las tiendas. Con el tiempo, y la aparición de la financiación colectiva, muchos de esos fans han ido pediendo a Suzuki que abriera un Kickstarter para financiar Shenmue III. Y así lo ha acabado haciendo.

El momento elegido para anunciar el Kickstarter fue la feria E3 de 2015, celebrada del 16 al 18 de junio de 2015 en Los Ángeles.

Todo empezó con Yu Suzuki colgando en twitter una foto de la mítica carretilla usada por Ryo, a modo de teaser pre-E3, el día 14 de junio:



El día después, Suzuki aparecía en el puesto de Sony anunciando el Kickstarter con el enlace web bit.ly/saveshenmue en pantalla y la consiguiente campaña viral #SaveShenmue destinada a promocionar el KS.



Versiones preliminares de Shenhua y Ryo sujetas a cambios de diseño.

Para el desarrollo de Shenmue III, Yu Suzuki ha reunido a varios de los miembros del queipo de desarrollo original de Shenmue: M. Yoshimoto, quien escribió los guiones de los primeros Shenmue, Kenji Miyawaki, diseñador de personajes, Ryuji Iuchi, compsitor de varias de las melodías de Shenmue I y II, Manabu Takimoto, encargado del diseño de escenarios y Masaya Matsukaze, la voz japonsa de Ryo.

Además, se ha rodeado de otros profesionales de la indústria del videojuego con amplia experiencia a sus espaldas, como Takeshi Hirai, que será el programador líder del equipo. Hirai fundó en 2010 la compañía Neilo Inc, productora de juegos como Orgarythm (Playstation Vita) y la versión arcade de Left 4 Dead: Survivors. Suzuki también contará con Hiroaki Takeuchi, co-productor de The Animatrix y Kenji Itoso, entre otros.

Como co-productor del juego y uno de los principales creditores del juego tenemos a Cedric Biscay, preisente de la compañía Shibuya Productions, compañía establecida en Mónaco dedicada a la producción y promoción de anime, videojuegos, series y películas japonesas en occidente. Apasionado de la cultura japonesa, Biscay se encuentra también produciendo la nueva serie de animación de Astroboy "Astroboy Reboot".

En cuanto a Sony, esta sólo se encargará de la distribución del juego, del marketing y de la fabricación de copias físicas, pero no financiará el desarrollo del juego, según ha informado Suzuki.



Presentación mundial de Shenmue III en el stand de Sony del E3 2015.

Aún así, resulta cuanto menos curioso que la nueva entrega de Shenmue salga a la venta en una PlayStation, teniendo en cuenta las guerras que había en la época entre Dreamcast y PlayStation 2 y teniendo en cuenta también que Shenmue II salió a la venta en Xbox a parte de en Dreamcast. En esta ocasión, Shenmue III saldrá en PS4 (y PC) pero no en Xbox One.

El juego no ha salido aún y ya son incontables las entrevistas a las que se ha visto sometido Suzuki-san por parte de la prensa videojueguil de medio mundo.

A continuación voy a recoger las mejores preguntas y respuestas que he visto y las voy a redactar en forma de texto homogéneo, a ver si así desvelamos algunos de los misterios que envuelven la historia de Shenmue III.

Shenmue I y II nos mostraron 5 de los 11 capítulos que conforman la historia de Shenmue, según Yu Suzuki. En esta tercera entrega, deberíamos ver varios capítulos más (no sólo uno), pero podrían incluirse tanto datos del capítulo seis como partes del capítulo once de la saga, por decir algo. Por lo tanto, no será sólo una historia lineal; puede que haya saltos de tiempo durante la partida. Y eso está más que demostrado con la confirmación vía Kickstarter de que Ryo podrá hablar con personajes del pasado, procedentes de Shenmue y Shenmue II



Primer plano de la cara de la discordia.

vía conversación telefónica. De hecho, a partir de los 80 dólares en Kickstarter, se conseguía acceso exclusivo a esta característica - la posibilidad de llamar a varios personajes de los juegos anteriores. Suzuki ha puesto émfasis en querer presentar nuevos personjes en este juego, pero se ha visto presionado por los fans para incluir personajes antiguos de esta forma, según comenta.

Y hablando de personajes, ha habido muchas quejas respecto al modelado de la cara de Ryo, que no ha gustado nada a los fans incondicionales de la saga. Según comenta Yu Suzuki, ni él mismo acaba de estar del todo satisfecho con la fisonomía de Ryo, y se encuentra actualmente trabajando codo con codo con el equipo de arte del juego para solucionar esto. Nos asegura que el juego final tendrá una fiel reproducción de la cara original de Ryo, así que no hay de qué preocuparse.

Shenmue fue un pionero en su época, introduciendo nuevas características nunca antes vistas en un videojuego, como los Quick Time Events (QTE). Estos eran eventos en los que tenías que pulsar rápidamente una combinación de botones determinada para vencer a los adversarios que aparecían en pantalla en ese momento, mayoritariamente en luchas.

Suzuki pretende innovar también en Shenmue III implementando nuevos sistemas de juego. Entre ellos destaca el “Character Perspective System”, eso es, según las acciones que realicemos con un personaje en determinados puntos del juego, se acentuarán unos rasgos u otros de la personalidad de Ryo que nos harán vivir la historia de forma distinta.

Otro de los nuevos sistemas que Suzuki ha diseñado para Shenmue III es el “Rapport System”. Este consiste en que dependiendo de la forma en la que te relaciones con Shenhua, su relación contigo variará.

Suzuki ha confirmado que habrá cicilos día/noche en el juego y habrá tiempo variable, como en los Shenmue anteriores, con un clima basado en el de los escenarios reales en los que está basado el juego. Además, volveremos a tener que lidiar con trabajos ingame para ganar dinero y poder subsistir. Esto incluirá trabajos típicos de la China rural, aunque puede que veamos de vuelta alguno de los trabajos míticos que Ryo realizó en los primeros Shenmue, como por ejemplo el de conductor de carretilla :)

Parece que Ryo no pisará Japón en este Shenmue, pero no lo echaremos de menos, ya que la diversidad de escenarios de Shenmue III será amplia. Jugaremos en un mundo abierto con mucho territorio por explorar.

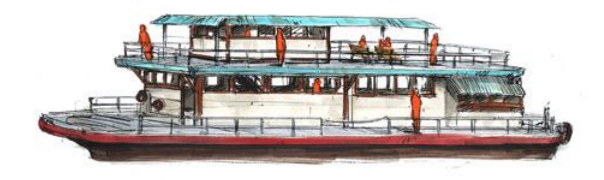


Sketch de una cabaña de alguna aldea.



¿Encerrarán a Ryo en una celda?

Puerto de Baisha Village. Abajo tenéis uno de sus barcos.



Siendo tan grande el territorio jugable, uno piensa en si habrá algún tipo de vehículo para poder desplazarse. Alguien preguntó a Suzuki si en esta entrega podríamos al fin montar en bicicleta (elemento que fue dejado de lado en los Shenmue originales).Suzuki ha desvelado que en Shenmue III no habrá bicicletas, pero podremos montar a caballo para movernos entre puntos lejanos. A esto debemos añadirle los bocetos que ha filtrado de un puerto y un barco.



¿Nuevo amigo o enemigo?

Yu Suzuki ha avanzado que no habrá una demo funcional de Shenmue III hasta que no hayamos entrado al año 2017, así que nos toca esperar. (os recuerdo que sólo tendrán acceso a esta demo los que hubieran pagado más de 100 dólares en el Kickstarter).

Llegados a este punto ¿qué son dos años más de espera después de catorce años esperando Shenmue III?

Firmado: Blai

Shenmue III

en

KICKSTARTER

El día 16 de junio de 2015, Yu Suzuki abría el Kickstarter de Shenmue III. Su objetivo inicial: 2 millones de dólares para iniciar el desarrollo de Shenmue III.

Con 2 millones, Suzuki sólo se comprometía a crear un Shenmue III muy básico. En la página de Kickstarter, daba una lista de cifras a batir para añadir distintas características al juego. Así pues, con 2,80 millones, Shenmue III sería subtitulado al español y con 3,20, Suzuki implementaría el anteriormente mencionado Rapport System.

En las primeras 24h, el Kickstarter recaudó más de 2 millones de dólares, asegurando así el desarrollo del juego. La campaña #SaveShenmue había dado sus frutos.

En los siguientes días se fueron alcanzado nuevas cantidades que comportarán nuevas funcionalidades en el juego. Por ejemplo, el Skill Tree System.

Los primeros dos días y los últimos dos días fue cuando más dinero se recaudó.

Los 30 días pasaron y finalmente, el Kickstarter acabó el día 18 de julio de 2015, con un total de 6.333.296 millones de dólares recaudados por parte de 69.320 patrocinadores, lo cuál supuso varias cosas.

Por un lado, el record de recaudación de Kickstarter para la categoría de videojuegos. Por otro lado, se aseguraban varios de los objetivos de la campaña: los subtítulos del juego en alemán, francés, español, italiano y portugués. Se añadirán también el Rapport System, el Skill Tree System y el Advanced Free Battle y se expandirán las misiones secundarias en Baisha Village.

Por el contrario, nos quedaremos sin algunas mejoras en el sistema de combates del juego y no tendremos las misiones adicionales de las áreas de Choubou y Bailu prometidas a partir de los 8 millones de recaudación y 10 millones, respectivamente.

Yu Suzuki ha asegurado que aunque no se haya llegado a los 11 millones propuestos en Kickstarter, el juego se desarrollará tal y ccomo lo tiene pensado, sin recortes drásticos. A parte de la financiación colectiva conseguida dispone de otros medios de financiación por parte de inversores privados que añadirán el dinero necesario para crear el juego.

Además, Ys Net, el estudio de Yu Suzuki, ha abierto una cuenta de PayPal para seguir recibiendo financiación, orientada sobretodo a los fans que no pudieron efectuar pagos en Kickstarter.

Reached!!	Shenmue 1 & 2 Cinema Shorts
Reached!!	Deutsch Untertitel
Reached!!	Sous-titres français
Reached!!	Subtítulos En Español
Reached!!	Sottotitoli in italiano
Reached!!	Rapport System
Reached!!	Skill Tree System
Reached!!	Baisha Village Expanded Mini Games X 5
Reached!!	Baisha Village Expanded Infiltration Mission
Reached!!	Baisha Village Expanded Additional Quest
Reached!!	Baisha Village Expanded Battle Event
Reached!!	Baisha Village Expanded Character Perspective System
Reached!!	Legendas em Português
Reached!!	New Kickstarter Record!!! Video Games Category
Reached!!	Battle System Expanded Advanced Free Battle
$6,50M	Battle System Expanded Ragdoll Reaction
$7,00M	Battle System Expanded AI Battling
$7,50M	Battle System Expanded High Ground Battle System
$8,00M	Choubu Area Expanded Mini Games X 4
$8,25M	Choubu Area Expanded Betting Games X 4
$8,50M	Choubu Area Expanded Kung-Fu Mastery
$8,80M	New Kickstarter Record!!! Games Category
$9,00M	Choubu Area Expanded Part Time Job
$9,50M	Choubu Area Expanded Game Stalls
$10,00M	Bailu Village Expanded Mini Games X 4
$10,25M	Bailu Village Expanded Betting Games X 4
$10,50M	Bailu Village Expanded Kung-fu Mastery
$11,00M	Bailu Village Expanded Magic Maze

Algunas de las recompensas que estuvieron disponibles

A continuación os mostramos las recompensas más destacables del Kickstarter de Shenmue III:



Copia digital del juego para PC o PS4.



Copia física del juego para PS4.



Versión demo para PC (disponible en 2017).



Edición coleccionista de Shenmue III para PC o PS4.



Tu nombre aparece en un templo de Choubou.



Aparecer como miembro de Chi You Men en el juego.

A parte de las recompensas mencionadas arriba, destacan la edición coleccionista de Shenmue III firmada por Yu Suzuki por 300 dólares, la cena en Japón o en Mónaco con Yu Suzuki por 10.000 dólares, la chaqueta de Ryo usada por Masaya Matsukaze en los eventos promocionales de Shenmue II en 2001 por 10.000 dólares, cear un personaje NPC de paso por la posada de Chobou por 6.000 dólares o el juego más un puñado de items vintage por 5.000 dólares, entre los cuales: una ilustración de Kenji Miyawaki, reloj plateado, reloj azul, porta CDs, una figura de Ryo a escala 1/6, una camiseta de Shenmue 1, un poster, una alfombrilla de mouse, un bolígrafo con el logo de Shenmue y una libreta o un reloj despertador.

Sabías que...

Tu partida de Dreamcast de Grandia II sirve en PC.

El pasado 24 de gosto de 2015, Grandia II Anniversary Edition se puso a la venta para PC en versión digital en Steam por 15 €. El juego es un port de la versión de Dreamcast con algunas mejoras.



Estas mejoras son de carácter gráfico, además de nueva dificultad y soporte para teclado, ratón y VMU.



Actualización de gráficos para esta Anniversary Edition disponible en Steam.

Sí sí, habéis leído bien. La versión de PC de Grandia II soporta las partidas guardadas de Grandia II de DC.

Si alguna vez habéis jugado a Grandia II en Dreamcast y habéis guardado vuestros progresos en una VMU, podréis descargar la partida de dicha VMU a vuestro PC (por ejemplo con un BBA) y continuar la aventura en el punto donde estábais, pero jugando en esta nueva edición de PC.

GungHo Online Entertainment, la compañía que ha publicado Grandia II Anniversary Edition, nos cuenta:

"El formato de guardado VMS que usa Grandia II Anniversary Edition es el mismo formato usado por Dreamcast para guardar partida en el Grandia II original. Como el Anniversary Edition está basado en el código original de Dreamcast, también usamos el formato VMS para guardar/cargar partida. Esto permite al jugador importar partidas guardadas en formato VMS que pueden ser descargadas desde cualquier comunidad de Dreamcast en internet como Blue Swirl.

Además, como los emuladores de Dreamcast también usan el formato VMS, también es posible cargar partidas jugadas a través de un emulador y continuarlas en la Anniversary Edition. Cualquier archivo de guardado VMS de Grandia II funcionará. Esto permite a la comunidad de Grandia compartir sus partidas VMS fácilmente sin importar la plataforma donde se juegue."

Volviendo a los gráficos, vemos que los modelados de los personajes muestran una mayor definición, como también algunos de los escenarios del juego, que han sido redibujados con mayor detalle. Aún así, hay varios fondos que muestran deficiencias. No todos los escenarios del juego han sido tratados de la misma forma.

Otro de los puntos flojos de esta edición es que sigue estando en 4:3. No hay modo panorámico disponible, por lo que al jugar en monitores modernos, el juego muestra las típicas y molestas bandas negras en los laterales de la pantalla.



Algunos gráficos han sido mejorados, como los polígonos de los personajes, que les dotan de mayor detalle. No es el caso de algunos fondos, que muestran texturas idénticas a las que vemos en Dreamcast.



El último punto negativo es que el juego sigue estando subtitulado sólo en inglés. Una reedición del juego a estas alturas bien podría incluir subtítulos en otros idiomas.

Me parece correcto que hayan sacado esta Anniversary Edition pero que queréis que os diga, viendo las pocas mejoras que le han realizado, me quedo con la versión original de Grandia II en Dreamcast.

Firmado: Blai

Entrevista

IlDucci

Hablamos con el hombre que hay detrás de Traducciones del Tío Víctor y le preguntamos por sus métodos de trabajo a la hora de traducir videojuegos al castellano además de por su faceta como doblador, entre otras cosas. Si estás pensando en iniciar la traducción de algún videojuego, no te pierdas los secretos y consejos que nos da Victor alias IlDucci.

¿Quién es IlDucci y a qué se dedica? cuéntanos un poco sobre ti.

Pues IlDucci es un chaval de veintilargos que vive en Madrid y que intenta vivir como actor de doblaje. Y mientras lo intenta, pasa el rato trasteando con videojuegos.

Recientemente has publicado la traducción de Shenmue II, cerrando así la saga Shenmue, que iniciaste en 2012 con la publicación de la fantraducción del primer Shenmue. ¿Qué te llevó a decidir traducir esta saga al castellano? ¿Qué significa Shenmue para ti?

En el repertorio de juegos que he traducido, hay varios que empecé a participar porque sí, sin haberlos conocido, y finalmente los juegos me han atrapado, me han cautivado, como para dedicarle todo mi tiempo libre para dejarlos traducidos con una buena calidad. Curiosamente, nunca jugué a la saga Shenmue hasta que entré a colaborar en el proyecto de Ryo Suzuki. Y pasó exactamente eso: empecé traduciendo los gráficos que Alfon no podía, y cuando él se empezó a distanciar por temas laborales, me dio por jugarlo y pasármelo. Entonces fue cuando me enganchó y decidí empezar con el primero.

Ya en las etapas finales de la traducción de Shenmue I me dio por mirar la traducción del II, ya que ambos comparten herramientas de trabajo. Eso fue por diciembre de 2011. Para enero tenía todo el material de cinemáticas traducido, a falta de traducir los NPC. Y yo que me pensaba que sería solo un pelín más grande que el material de Shenmue I...

Ahora que ha pasado toda la vorágine de los proyectos y el anuncio de Shenmue III, y tras haber jugado a ambos juegos un par de veces de cabo a rabo, para mí Shenmue es un estandarte, un icono de la evolución del género de aventura y RPG hacia otros géneros como el del sandbox. Muchas de sus ideas han sido tomadas por otros juegos, con mayor o menor acierto (¿Quién no odia los QTE modernos? Porque Shenmue los implementaba de forma fluida y sin confusión), y se nota que Shenmue las tenía más cuidadas que ninguno. Es un caso a estudiar y a tener en cuenta.

¿Cuáles fueron los principales problemas a los que te enfrentaste a la hora de traducir Shenmue? ¿Qué es lo que más dolores de cabeza te dio?

De entrada, la cantidad de textos que contenía el juego. Si bien Shenmue I tiene la misma cantidad de textos que cualquier JRPG convencional, Shenmue II tenía el cuádruple. Y solo éramos de una a tres personas por juego, no como en otros proyectos en los que participan una decena o más de personas y luego hay un grupo reducido que lustra los textos. Tanto texto para tan pocas manos asusta.

Lo segundo fue desvelar los vacíos que había en la investigación de las herramientas francesas. Hay bastantes partes que me obligaron a aprender, a saber buscar, y a averiguar las formas de editar tales contenidos. Por ejemplo, las ayudas que están dentro del ejecutable, el cuaderno de Ryo en Shenmue II, los subtítulos de la escena de la cinta... Todo eso lo tuve que investigar prácticamente en solitario. En el fondo, me ha ayudado a empezar a aprender un poco de romhacking.

Hablando de romhacking, hay muchas gente que posee conocimientos suficientes de inglés y/o japonés para traducir videojuegos y tiene ganas de hacerlo, pero no sabe por dónde empezar. ¿Cómo realizas tú una fantraducción? cuéntanos los pasos.

El primer paso es ver que el juego pueda ser editable, que se puedan cambiar los recursos necesarios (textos, gráficos, datos...) para que pueda mostrar textos distintos a los oficiales.

> ***“Cada juego tiene un sistema de programado distinto y no suelen valer las herramientas de una traducción en otra. Lo normal es tener que crear unas herramientas específicas para cada juego.”***

Si no tienes conocimientos de romhacking, lo lógico es buscar expertos o gente que te pueda ayudar a sacar los textos de un juego y meter otros distintos. Así hay muchos que han empezado proyectos en foros como EOL y han conseguido sacar las traducciones. Otra forma de empezar es apuntarse directamente a algún proyecto de traducción ya iniciado y que tenga eso resuelto. Tardas menos, y aunque no puedas elegir el juego, tienes acceso a esa experiencia como traductor.

Cabe destacar que cada juego es un mundo. Cada juego tiene un sistema de programado distinto y no suelen valer las herramientas de una traducción en otra. Lo normal es tener que crear unas herramientas específicas para cada juego. Hay algunas herramientas genéricas, pero que hay que saber un poquito de ellas para manejarlas. Sobre todo pasa con los editores de gráficos/texturas, como TileMolester o CrystalTile2.

¿Qué consejos darías a alguien que esté empezando su primera fantraducción de un videojuego?

Sé paciente y constante. Una traducción de un juego no es algo a lo que le puedas dedicar dos ratos, tienes que saber a qué te enfrentas y saber cuánto te estás metiendo en un follón demasiado largo para que puedas cubrirlo tú solito. Ah, y si escribes en plan SMS... ¡Mejor aprende algo de lengua antes de meterte!

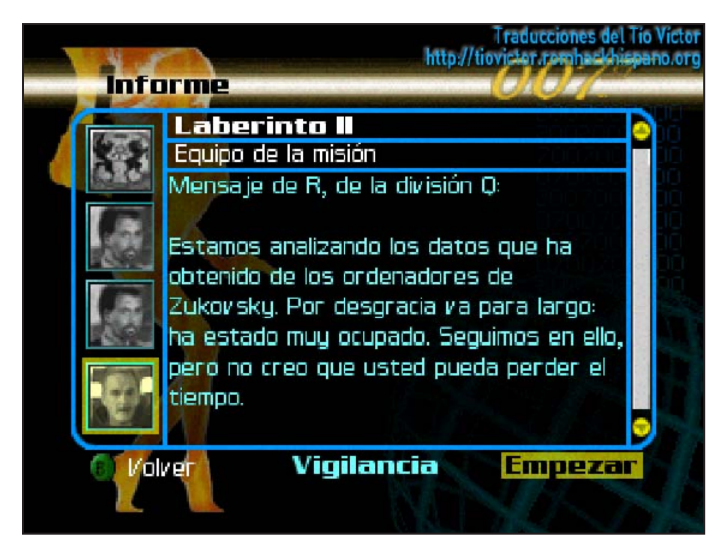
¿Qué te llevó a querer traducir tu primer videojuego? ¿Cuál fue el primer título que tradujiste?

De pequeño desarrollé un sentido crítico sobre los textos o voces que salían en un videojuego. Así empecé editando cosas menores en casa, de forma privada, por ejemplo corrigiendo textos (recuerdo haber trasteado con Soldier of Fortune II o con Unreal II, que tenían traducción oficial), pero ya el siguiente paso que me atraía era traducir un juego desde cero. Y así me metí en el proyecto de Resident Evil: Director's Cut. Ese fue mi primer juego traducido.

Refréscanos la memoria, ¿Qué más traducciones has realizado a parte de ese Resident Evil y los mencionados Shenmue?

Pues ya son tantas que casi he perdido la cuenta. De Dreamcast, a parte de las traducciones de los tres juegos de Shenmue (no hay que olvidar el What's Shenmue), también he retraducido Resident Evil 2 y recientemente he ayudado a Indiket a corregir el doblaje de Incoming.

Fuera de Dreamcast: The World Ends With You, Time Crisis, los Rainbow Six, Zone of the Enders, The World is Not Enough, Dead Space, Sin & Punishment...



Traducción al español de "The World is Not Enough" de N64.



Traducción al español de "Resident Evil Director's Cut" de PSX.

También he colaborado en las traducciones de Project Zero 4, GoldenEye 007 y Final Fantasy VII (alguna de estas traducciones aún está en progreso).

Coordinar un equipo para realizar una traducción debe ser una tarea difícil. ¿Prefieres realizar las traducciones tú solo o en equipo? Cuando lo haces en equipo, ¿tienes colaboradores habituales?

Depende del caso. Si me topo con algo lo bastante pequeño, lo hago en solitario. Si veo que va a ser un proyecto de mayor envergadura (aventuras gráficas, RPG...) sí organizo un equipo. Lo normal es que como mínimo haya un colaborador adicional para revisar la traducción del juego, y una persona dedicada a las tareas de programación/hacking. Suelo pedir opinión a todos los miembros que formen el núcleo del equipo sin importar su especialidad. Si bien a veces se han compartimentado, lo normal es que todos puedan decir algo si ven un detalle que no les gusta.

Con el paso de los años he entablado amistad con varios colegas a los que les suelo pedir ayuda o consejo para varios proyectos. PacoChan, TheFireRed, ConanCimmerio...

No sólo traduces subtítulos de juegos. Has hecho también tus pinitos en el doblaje. ¿Qué tal llevas esta faceta?

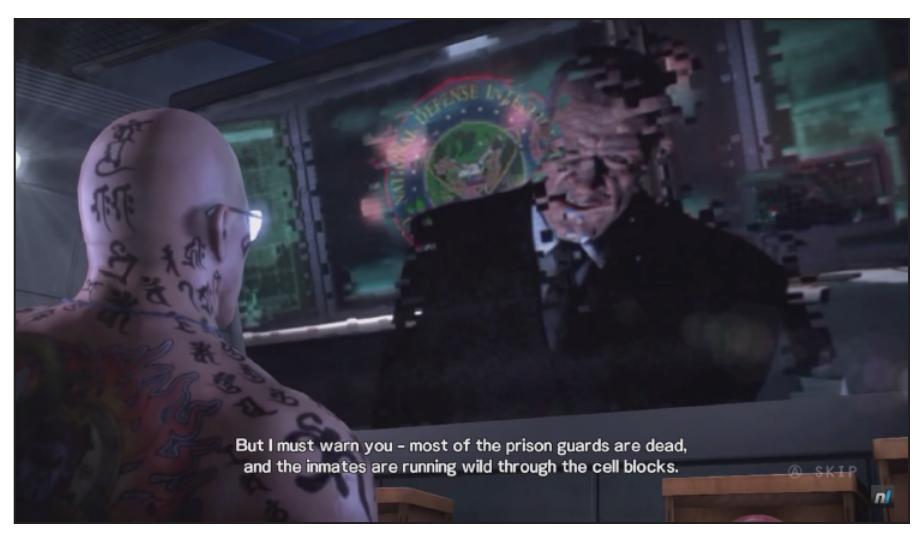
Bueno, hace ya una década desde que empecé a formarme profesionalmente como actor de doblaje, pero el fandub me está dando toda la experiencia que no habría conseguido por mi cuenta, visto el panorama actual para los novatos de la profesión. Cuando empecé a doblar juegos, con el caso de The World Ends With You, aún era un pipiolo que iba a clases de doblaje. Diría que la evolución del doblaje en mis proyectos, tanto a nivel personal como director como por parte de los compañeros que ponen voz, se ha ido notando con el paso de los años. TWEWY aún tiene bastantes elementos que lo destapan como amateur. Time Crisis mejoró bastante las cosas, aún con unos pocos flecos. Y hemos ido puliendo con el paso de los años. Curiosamente, en el caso de TWEWY, varios de los participantes que aún intentan entrar en el negocio me han comentado que les encantaría redoblar sus papeles (al igual que a mi mismo) porque hemos visto infinidad de cosas que ahora no nos gustan o haríamos de otra manera. Pero el tiempo de TWEWY ya pasó.

En el caso de los últimos doblajes lo más difícil es el casting. Me explico. La comunidad de la que se compone la escena del fandub no es muy grande y tiene algunos límites. Encontrar voces ideales para determinaos personajes o voces suficientes para todos los personajes de un juego es una tarea muy compleja. Aún así, creo que cumplimos con un buen nivel.

Tened en cuenta que no hay un grupo fijo de fandubbers. Estos van y vienen de la misma forma que lo haría cualquiera que se dedique a algo en su tiempo libre, e incluso hay subgrupos dentro de la comunidad. En cada proyecto intento buscar las voces más adecuadas.

Estamos a 2015 y aún siguen saliendo juegos en completo inglés en nuestro país. Sin siquiera subtítulos en castellano. Es es el caso del nuevo juego de Wii U titulado Devil's Third, por poner un ejemplo.

¿Por qué piensas que siguen saliendo videojuegos no traducidos en España a estas alturas, sabiendo que la sociedad española es de las que más gasta en videouegos a nivel mundial? ¿por qué estamos tan marginados por parte de la indústria?



Captura de Devil's Third, nuevo juego de Wii U con salida en España que incluye voces y textos únicamente en inglés en pleno 2015.

Si bien es cierto que aún nos llegan juegos sin localizar, cada vez son menos. A día de hoy, todas las distribuidoras importantes localizan, o como mínimo subtitulan, casi todo su material. Son la nueva generación, las empresas indies o las distribuidoras pequeñas (como NIS o Atlus) las que no disponen del dinero suficiente para realizar traducciones o no ven su rentabilidad.

Como siempre, nos fijamos más en las cosas malas que en las buenas y no nos percatamos de que las producciones que sí están localizadas cada vez lo están mejor. Decid lo que queráis de lo buenos o malos que sean como juegos, pero The Evil Within, Resident Evil 6 o Alien Isolation, todos juegos de terror (el género que más localizaciones mediocres ha sufrido, para mi gusto) tienen doblajes de la máxima calidad. El problema es que nuestro mercado ha caído con la crisis. Mientras que Francia tiene una ley que obliga a subtitular como mínimo las producciones extranjeras y Alemania es el país más relevante a nivel europeo, España ha perdido poder en comparación con América Latina. Y el mercado latinoamericano está aprovechando ese boom para pedir la atención que se merecen, a veces eclipsando al mercado español.

Todo se reduce a dinero y rentabilidad. Si sale más rentable localizar un juego al español latino que al castellano, a nosotros nos van a mandar a freír gárgaras.

Volviendo a Shenmue. Hay rumores de que podrías ser tú el encargado de traducir Shenmue III al español de forma oficial. ¿Qué hay de cierto en esos rumores?

A día de hoy son rotundamente falsos. Claro que me encantaría traducir Shenmue III, pero ya están los traductores profesionales diciéndome: «Ponte a la cola, majo.». Si yo tradujera Shenmue III, no lo haría solo; buscaría a alguien que tenga el carné de profesional para que la calidad sea la mejor.

Acabado Shenmue II, ¿tienes la traducción de algún otro videojuego de Dreamcast entre manos?

Tengo varios, la verdad, aunque avanzan a paso de tortuga. El más inminente, y esto es una exclusiva para vosotros, sería la adaptación de la traducción de Alone In The Dark: The New Nightmare. Por fin con textos y voces en español (ahora, siguiendo mi tradición de complicar las cosas, iros buscando una copia en PC o en PS2, porque yo no voy a distribuir las voces del juego), ligeramente retocados.

“Francia tiene una ley que obliga a subtitular como mínimo las producciones extranjeras y Alemania es el país más relevante a nivel europeo. España ha perdido poder en comparación con América Latina.”

Despedida. Di lo que quieras. Cuéntanos sobre tus próximos proyectos, pide ayuda para próximas traducciones...

Tengo muchísimas ganas de que veáis el resultado final de la traducción y doblaje de Sin and Punishment para Nintendo 64. Ya mostré una versión previa de la traducción en la pasada Retrobarcelona y ahora ya está lista. Hemos echado todas nuestras fuerzas para que sea el mejor doblaje que hemos realizado hasta la fecha. Próximamente estará disponible para descargar en la web de Traducciones del Tio Victor. ¡No os lo perdáis!

Sydney Hunter and the Caverns of Death

Preview de la versión de Dreamcast de este juego de aventuras que nos recuerda inevitablemente a Indiana Jones...



Sydney Hunter and the Caverns of Death es un nuevo juego comercial para Dreamcast. Fue creado originalmente en Flash por Keith Erickson de Studio Piña en un intento de emular el estilo de juego de los viejos videojuegos de plataformas. Para ello lo dotó de una estética de juego de MSX que se ha querido mantener en esta versión de Dreamcast. Es decir, Sydney Hunter parte de un pequeño juego en Flash que está siendo porteado actualmente a SNES y Dreamcast y que será puesto a la venta en algún momento de 2015.

LA VERSIÓN DE DREAMCAST está siendo realizada por Michel Louvet, mientras que el juego, una vez fabricadas las copias físicas, será distribuido por la gente de Collectorvision.

Antes de ponernos a hablar de la jugabilidad, queremos dar las gracias públicamente a Louvet y Collectorvision por facilitarnos una versión alpha (versión muy temprana en el desarrollo de un juego) de Sydney Hunter para poder escribir esta preview, pero sobretodo, por dejárnosla mostrar en Retrobarcelona 2014, ya que cualquier visitante que pasara por el stand de SEGA Classics (nuestro stand) pudo echarse unas partidas :D

Tuvimos pues, una exclusiva versión de Sydney Hunter and the Caverns of Death con los primeros 4 niveles íntegros del juego para el disfrute de los asistentes. ¡Muchísimas gracias amigos!





ESTAMOS ANTE UN JUEGO DE AVENTURAS en que, al estilo de Indiana Jones, deberemos superar niveles en búsqueda de tesoros legendarios (que irán sumando puntos en pantalla) para, finalmente, salir de las cuevas que dan título al juego.

Dicha misión no nos será fácil, ya que deberemos de sortear las múltiples trampas y enemigos que nos estarán esperando en cada uno de los niveles:)

Ya desde la primera pantalla, nos familiarizaremos con un estilo retro-pixel en un juego de plataformas 2D de 16 bits que nos transportará directamente a los ‘90.

LA MECÁNICA DEL JUEGO es muy simple: con un botón saltaremos y con el otro lanzamos un poderoso boomerang que servirá para liquidar a murciélagos, ranas, esqueletos y otros enemigos que se nos pongan por delante.

Pero ¡atención! ya que nuestro campo de visión siempre estará limitado. Y es que Sydney Hunter utiliza ingeniosamente los sombreados para crear una auténtica atmósfera de cueva. Esto seguramente os dará algún que otro susto.

Por ejemplo, en una sala no veremos más lejos que un palmo de pantalla, obligándonos a desplazarnos a ciegas y tropezándonos con los enemigos, dándonos un par de segundos escasos para reaccionar... mientras que en la siguiente pantalla mejorará la iluminación:)

LA DIFICULTAD del juego va en aumento; el primer nivel sirve de introducción y se nos hará corto, pero los restantes ya son el doble de largos y con muchos más obstáculos (más enemigos, pantallas, items...)

Un servidor reconoce no haber podido pasarse aún esta alpha (maldito nivel 3! xD).

Recordar que además de Dreamcast, Sydney Hunter será porteado a Wii U (eShop), PC e incluso ¡SNES y NES!

YA HAY UNA SEGUNDA PARTE de Sydney Hunter (The Mayans Revenge) en desarrollo actualmente para SNES / NES. Espero que se acuerden de hacer un port para nuestra amada consola :D

Aún no disponemos de la fecha de salida ni del precio de la versión de Dreamcast, pero os mantendremos informaremos de novedades.

Firmado: Indiket



Fruit'Y

Retroguru vuelve a la carga ofreciéndonos un nuevo juego gratuito. Esta vez se trata de un juego del género puzzle basado en Gem'X.





Fruit'Y - "Playing with edibles" es el nuevo juego de la factoría Retroguru, autores de Xump y Giana's Return, entre otros.

Fruit'Y está claramente inspirado en el clásico Gem'X de Kaiko que apareció antaño en los ordenadores Commodore Amiga 500, Commodore 64 y Atari ST.

SE NOS PRESENTAN EN PANTALLA dos tableros compuestos por frutas. El tablero de la izquierda es nuestro tablero, en el que deberemos copiar lo que aparece en el tablero de la derecha para poder pasar al siguiente nivel. Al cambiar una ficha, cambian las cuatro que tiene esta alrededor. Copiar el modelo de la derecha. Parece una tarea fácil ¿verdad? obviamente, las cosas se van complicando a medida que subimos de nivel...

Y es que el juego tiene ni más ni menos que 120 niveles que deberemos superar para pasárnoslo. La dificultad va en aumento con cada nuevo nivel, como ya hemos comentado. Parte de la diversión está en superar los highscores de los niveles, por lo que la rejugabilidad está asegurada.

LA SORPRESA MÁS GRATA DE FRUIT'Y es la tirada de 500 copias del juego en formato físico que Retroguru ha fabricado. Se puede comprar una copia de Fruit'Y por tan sólo 2,99 € en la tienda on-line www.dragonbox.de.

El juego ha salido en físico sin previo aviso, un soplo de aire fresco en una época en la que todo parece funcionar por pre-order y Kickstarter. Se agradece que no hayan pedido pre-orders para este juego y lo hayan lanzado directamente.

A PARTE DE COMPRÁNDOLO, SE PUEDE CONSEGUIR UN EJEMPLAR de Fruit'Y gratis con tan solo atender a alguna de estas ferias:

GameStage Expo
Linz (Austria)

Retroboerse
Linz (Austria)

Retrobarcelona
Barcelona (España)

Eso es, en Retrobarcelona tendremos copias físicas que podréis llevaros a casa gratuitamente o podréis comprarlas en caso de querer aportar dinero a Retroguru para que sigan desarrollando juegos.

Un tiempo después de que hayan tenido lugar las ferias mencionadas, Retroguru asegura que se podrá descargar el juego gratuitamente desde su página web www.retroguru.com

Cabe destacar que el port del juego a Dreamcast es cortesía del amigo Xavier Vallejo (Indiket), con la ayuda de Denny Müller y Jan Jensen.

El CD que contiene la versión de Dreamcast incluye ports adicionales del juego para los siguientes sistemas:

Windows (32-bit)
Linux (32-bit y 64-bit)
PSP
Wiz
Amiga OS4
MorphOS
NetBSD x86
NetBSD PPC
Mac OS X
GCW Zero
Wii

Os esperamos pues en el stand de SEGA Classics en la próxima feria Retrobarcelona, donde podréis probar este juego y llevaros una copia del mismo a casa si os gusta :)

Firmado: Blai


RetroBarcelona
2015
14-15 de Noviembre
Museu Marítim de Barcelona
RETRO BARCELONA
videojuegos
x alimentos
mmb
El Mundo del Spectrum.com


ghost blade
ゴーストブレイド

Ghost Blade

La Tierra es atacada una vez más y nuestra misión será impedirlo usando una de las tres naves disponibles.





Last Hope, DUX, Redux, Neo XYX, Fast Striker, Sturmwind... el elenco de shmups indies que ha recibido Dreamcast en los últimos años es considerable. Estamos ante un género muy bien valorado por los jugadores (las ventas así lo indican) donde la mecánica de juego es muy simple pero a la vez adictiva y donde el más mínimo error en los gráficos o bugs en el gamplay acaban convirtiendo un juego que a priori parece excelente en poco más que un bodrio.

No son pocos los juegos que han sido lanzados con estos fallos de diseño o programación. Last Hope (NG Dev Team), el primer shmup indie comercializado en Dreamcast, mostraba balas que se confundían con los elementos del fondo y hacían que jugarlo fuese una experiencia frustrante. Por ello, un tiempo después de su lanzamiento fue puesta a la venta una revisión del juego llamada “Pink Bullets” que contenía balas rosas para no confundirlas con los fondos.

Por otro lado, DUX (Hucast) contenía fallos en el sistema de puntuación y Redux (Hucast), su reedición, mostraba gráficos borrosos que mermaban la experiencia de juego. Hucast tuvo que lanzar revisiones de ambos juegos para corregir dichos fallos.

NO ES EL CASO DE GHOST BLADE. Esta vez no se ha encontrado ningún bug ni fallo gráfico que impidan su disfrute. Bien al contrario, estamos ante uno de los shmups indies más pulidos de entre los disponibles en Dreamcast, aunque un par de detalles le resten puntos. Luego hablaré de ellos.

Parte del mérito de que este juego esté tan pulido se lo debemos al programador jefe del proyecto: Daniel Lancha alias Chui, conocido de sobras por la escena Dreamcastera. Parece que Chui se está labrando un nombre como programador profesional de videojuegos. A Pier Solar añade ahora Ghost Blade y pronto Xenocider y Ameba.

Ghost Blade nos cuenta que una inteligencia artificial habitó en Marte hace 10.000 años. Shira, así es como se llamaba dicho ser, se corrompió y se volvió maligno y la Tierra no tuvo más remedio que atacarlo usando la Earth Defence Force, quien destruyó la forma física de Shira. Un backup dgital de la IA logró escapar del planeta y viajó por el universo en busca de un nuevo hogar desde donde preparar su ataque a la Tierra, a la cual ha vuelto...

Ese es el punto de partida del juego. Una vez insertemos el disco, podremos elegir entre jugar en modo 1 jugador o 2 jugadores, práctica u opciones (donde podremos elegir modo TATE o modo YOKO). Al seleccionar jugar, veremos la pantalla de selección de nave.

PODEMOS ELEGIR ENTRE 3 NAVES. Al iniciar una partida podremos elegir la nave que queramos pilotar, cada una con unas particularidades concretas. Una de las naves tiene un disparo ancho pero débil; la segunda tiene un ataque dirigido que causa más daño y la tercera causa un daño moderado disparando balas a un rango de distancia promedio entre las anteriores.

La posibilidad de seleccionar naves distintas no es una caracterísitca exclusiva de este juego pero tampoco es algo que se haya visto demasiado en los shmups lanzados en Dreamcast, por lo que es uno de los puntos a favor de Ghost Blade.

LA NOVEDAD MÁS INTERESANTE que se nos presenta es sin duda la posibilidad de jugar 2 personas simultáneamente a cada nivel conectando dos mandos a la Dreamcast. Este modo co-operativo en local nos permite pasarnos las fases del juego con 2 naves en pantalla, ayudados por nuestro hermano, nuestra pareja o ese amigo íntimo que sabe de nuestra obsesión por Dreamcast ;)

Una vez elegida la nave que usaremos, podremos seleccionar la dificultad del juego, a escoger entre Easy y Normal. Para mi gusto (y el de los fans hardcore de los shmups) al juego le hace falta una dificultad Hard, que alargaría el número de horas que le echaremos. Algunas reviews tachan el juego de resultar demasiado fácil y un modo Hard hubiese servido para callar esas voces.

Si a este hecho le unimos que el juego tiene tan sólo 5 niveles y que la duración total del mismo es de unos 24 minutos si nos lo pasamos con un solo crédito, la vida de Ghost Blade es un tanto corta.

TODAS LAS NAVES DISPONEN DE 2 MODOS DE DISPARO. Rápido y estrecho o ralentizador y ancho. El primer modo genera estrellas amarillas que sumarán puntos mientras que el segundo tipo de disparo hará que nuestra nave se mueva más lenta, y en vez de estrellas que nos hagan sumar puntos, genera burbujas.





Al llegar al final de cada nivel veremos un mensaje que nos avisa de que estamos a puntos de enfrentarnos al jefe final. Se leerá WARNING en pantalla.





Todo lo amarillo son estrellas que deberemos recoger para superar los scores del Ranking del juego. Lo demás son disparos que deberemos evitar (a excepción de las burbujas).

Estas burbujas rellenarán un medidor que al llenarse por completo nos permitirá lanzar una bomba que eliminará automáticamente todos los enemigos que haya en pantalla.

EN CUANTO AL APARTADO GRÁFICO, Ghost Blade es casi sublime. Digo casi porque los sprites de las naves y los fondos de cada pantalla están muy cuidados pero por otro lado tenemos la animación que se muestra al usar la bomba que elimina todos los enemigos que hay en pantalla, que es extremadamente cutre (no hay otra palabra para describirla). Esa animación unida a la falta de variación en los fondos de algún nivel hacen que el apartado gráfico no llegue al sobresaliente. Una pena, ya que algunos de los enemigos están muy bien pintados.

LA BANDA SONORA es sin duda lo mejor del juego. Si los gráficos no llegan a ser perfectos, la música que escuchamos durante la partida si lo es. Compuesta por Rafael Dyll, autor de bandas sonoras de otros shmups indies de DC como Fast Striker o Last Hope, es una selección de temas de drum 'n' bass ideal para este tipo de juegos..

Volviendo a los puntos negativos, el nivel 3 es un auténtico *bullet hell* donde se tuvo que elegir entre rebajar la cifra de enemigos en pantalla o hacer un framedrop para poder avanzar en el juego, y se eligió un framedrop que ha sido duramente criticado por varios analistas.

Debemos hablar también del retraso en la salida del juego. Con una fecha de salida anunciada para 2013, Ghost Blade se ha retrasado durante 2 años por problemas con el programador original. Este retraso en el desarrollo ha hecho mella en el resultado final, ya que Hucast ha tenido que prescindir de algunas características del juego para poder sacarlo sin más retrasos. Es el caso del esperado Caravan mode, que ha sido descartado sin previo aviso. Este hecho ha disgustado enormemente a aquellos que habían hecho el pre-order del juego esperando encontrar todo lo prometido en la etapa pre-order.

Ghost Blade es un juego apto para todo tipo de jugadores aunque los fans acérrimos de los shmups lo encontrarán demasiado fácil. Los jugadores casuales, por otro lado, lo disfrutarán sin la frustración que suponen juegos como Border Down o Ikaruga.

Firmado: Blai

▲ Nos encanta: la posibilidad de seleccionar la nave que vamos a usar y el modo cooperativo para 2 jugadores aportan novedad al género. La BSO es excelente.

▼ Podría haberse mejorado: puede resultar demasiado fácil a los fans de los shmups.

Valoración

Un shmup con muchos puntos a favor. Con algo más de atención hubiera sido excelente.

8

Grandia II

En este JRPG nos ponemos en la piel de Ryudo, el perfecto anti-héroe al que le toca salvar el mundo a regañadientes...

Los fans acérrimos de los JRPG recordarán la primera parte de Grandia, lanzada en Saturn y posteriormente en PlayStation. Esta segunda parte tiene lugar en el mismo mundo, pero en un futuro lejano.

PARTE DEL EQUIPO ENCARGADO DEL GRANDIA ORIGINAL participó en la creación de esta segunda entrega, incluyendo el compositor Noriyuki Iwadare. Esta continuación de Grandia se diseñó bajo la idea de crear un producto más maduro que el primer juego.

LA ACCIÓN ESTÁ AMBIENTADA EN UN MUNDO DE FANTASÍA en el que Granas, el Diós de la luz se enfrentó a Valmar, el Diós de la oscuridad, venciéndole y repartiendo los pedazos del cuerpo de este por todo el planeta, hace miles de años.

El culto a Granas ha llevado prosperidad a la humanidad desde entonces, promulgando la bondad en la sociedad, pero todo da un giro cuando los trozos del cuerpo de Valmar empiezan a generar problemas en los pueblos donde fueron desterrados. Por ello, Granas elige a una chica llamada Elena para hacer frente al problema. Y Ryudo, un joven cazarrecompensas, deberá protegerla en su misión.



Así empieza nuestra aventura bajo la apariencia de Ryudo. En nuestros viajes hacia los pueblos donde se encuentran los trozos de Valmar, deberemos combatir enemigos y ganar experiencia con cada combate.

EL PLANTEAMIENTO PUEDE QUE NO SEA MUY ORIGINAL pero cumple su función. Los personajes, en cambio, son otra cosa. Ryudo no es el típico protagonista decidido a salvar el mundo debido a sus convicciones, no. Más bien al contrario. Es un tipo egoísta que sólo mira por su beneficio pero que de algún modo se ve envuelto en esta aventura para salvar su mundo y poco a poco se va ablandando e involucrando en la causa. El perfecto antihéroe, vamos.

LO QUE DE VERDAD ATRAPA DEL JUEGO son las conversaciones entre el trio protagonista, eso es, Ryudo, Elena y Millenia. Millenia es una chica que aunque en un principio se muestra malvada, luego decide ayudar a los otros dos en su misión. Las conversaciones entre ellos son hilarantes por momentos y toman un aire filosófico en otros puntos del juego, haciendo de la relación entre estos personajes uno de los puntos más fuertes del juego.

Desafortunadamente, Grandia II está totalmente en inglés, por lo que si tu nivel de inglés es muy básico puede que no captes las ironías de los diálogos en todo su esplendor.





El sistema de combate de este juego destaca por encima del de otros RPGs, pues en vez de tener que esperar turno para atacar, hay que fijarse en una barra situada en la esquina inferior derecha de la pantalla. Cuando esta esté llena, podremos atacar con el personaje en cuestión (el tiempo de carga de la barra depende de los atributos del personaje). Para que os hagáis una idea, este sistema no se implantó en la saga Final Fantasy hasta FFX, título muy posterior a este juego.

A parte de ganar experiencia que hará que nuestros personajes suban de nivel, cada combate nos concederá puntos que podremos usar para desbloquear nuevos hechizos o mejorar habilidades.

OTRO DE LOS PUNTOS FUERTES de Grandia II son sin dudas sus gráficos. Aunque estos hayan sido mejorados para la Anniversary Edition de PC, los escenarios de la versión de Dreamcast se siguen viendo espectaculares. Y aunque hay una brújula en pantalla, se echa de menos un mapa para moverse a través de ellos, ya que aquellos que tengan un mal sentido de la orientación darán algunas vueltas en vano buscando su siguiente destino.

Sin dejar de lado los escenarios, hay que mencionar la cámara del juego, totalmente rotable. Podemos orientar la cámara hacia el punto en el que mejor veamos la acción o simplemente deleitarnos observando los fondos en cualquier momento.

Al igual que en Evolution, otro de los RPGs publicados por Ubi Soft en Dreamcast, uno puede ver a los enemigos antes de toparse con ellos (no son encuentros aleatorios) por lo que puedes decidir si te apetece luchar contra ellos o evitarlos (para ir más rápido hacia algún lugar).
Hay que decir que si evitas muchos enemigos no subirás puntos de experiencia, así que no vale abusar.

Grandia II también fue lanzado en PS2, en el año 2002, después de la descontinuación de Dreamcast. El port no estuvo a la altura y no recibió tan buenas críticas como la versión de DC. Aun así, dio pie a una continuación: Grandia III.

Firmado: Blai

▲ Nos encanta: las texturas de los escenarios, los diálogos que mantienen los protas y el sistema de combates.

▼ Podría haberse mejorado: es difícil de jugar si no entiendes inglés. El doblaje al inglés también deja mucho que desear. Faltaría un mapa.

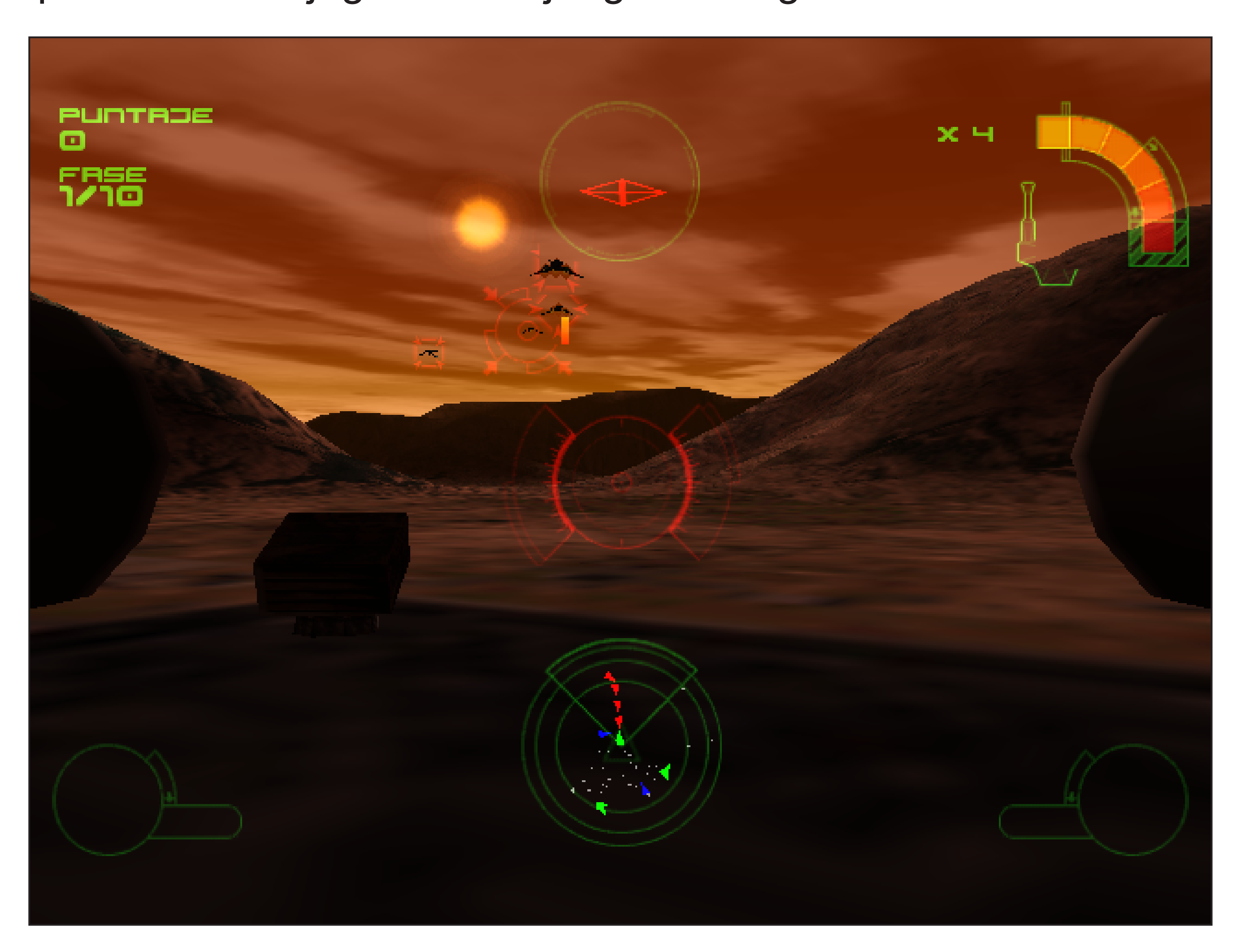
Valoración

Uno de los mejores JRPGs de Dreamcast (para algunos el mejor del catálogo). Obligado jugarlo.

9

Incoming

Los extraterrestres querían invadir la Tierra en 2009. Parece que a base de jugar a este juego conseguimos derrotarles...



La acción que se nos presenta en Incoming tiene lugar en un futurista año 2009 en la Tierra. Un grupo de extraterrestres pretenden invadir el planeta y lo único que podemos hacer para evitarlo es... dispararles.

EL OBJETIVO DE ESTE JUEGO ES DISPARAR, disparar y disparar a todo lo que se mueva en pantalla, principalmente a cazas enemigos.

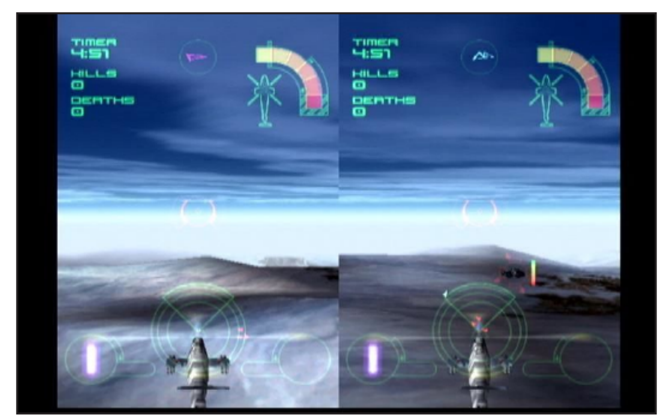
INCOMING FUE LANZADO EN PC Y EN DREAMCAST EN 1998 aunque la fecha de lanzamiento de 1998 en DC se corresponde a la versión japonesa únicamente. A USA y Europa no llegaría hasta un año más tarde, a finales de 1999, siendo un juego de lanzamiento en ambos territorios.

ESTAMOS ANTE UNA MEZCLA CURIOSA entre shooter en primera persona, simulador de vuelo y simulador de conducción de vehículos pesados, todo en uno.

Incoming dispone de tres modos de juego que podremos seleccionar al iniciar una nueva partda. Por un lado el modo campaña, en el que deberemos avanzar a través de 6 localizaciones con 10 misiones por localización; el modo Arcade, donde deberemos recoger power ups mientras derrotamos al enemigo y por último el modo multijugador, en el que podemos jugar con la ayuda de otro jugador o contra ese otro jugador.

Mientras que la versión de PC tiene opción de jugar online, la versión de Dreamcast sólo tiene multijugador local. Supongo que al ser uno de los primeros juegos lanzados en el sistema, las pautas para el online aún no estaban del todo desarrolladas.







Como os decía, Incoming va sobre disparar. Dependiendo de la misión en la que estemos, deberemos disparar desde torretas fijas situadas en tierra o desde vehículos en movimiento en tierra o en el aire. Cuando estemos en el aire, deberemos controlar cazas y helicópteros a la vez que disparar a los objetivos que nos indica el juego.

En las posiciones que ocupamos, normalmente disponemos de un arma primaria equipada con munición infinita y, en algunas ocasiones, de un arma secundaria con munición infinita o limitada, dependiendo del vehículo.

El juego también tiene una parte táctica, en la que deberemos pensar en la mejor forma de defender convoys o de lanzar ataques o coordinar defensas.

LOS GRÁFICOS DEL JUEGO DEJAN MUCHO QUE DESEAR. Si bien en 1998 se alabaron por el uso de la tecnología 3dfx y copias del juego se incluían al comprar la tarjeta gráfica Voodoo2 de PC (la mejor de la época), su salida en occidente en 1999 ya no fue tan sorprendente. En un año habían mejorado mucho los gráficos de los videojuegos y las texturas de Incoming se habían quedado atrás. Y aunque las físicas y la cámara del juego están muy bien, Incoming se ve pobre en comparación con otros juegos de Dreamcast.

Entiendo que al haber salido ya en Japón el año anterior, el juego no se podía modificar a lo bestia, pero se podría haber puesto al día de alguna forma, por ejemplo actualizándole las texturas y añadiendo alguna misión extra para occidente, por decir algo, e incorporando algún subtítulo que indicara estas mejoras, pienso yo.

LA MÚSICA, POR OTRO LADO, ES GENIAL. Habrá gente a quien no le guste nada de nada, obviamente, pero a mi personalmente me parece una obra maestra, sobretodo la pista que suena en el menú principal y la divertida música de los créditos (no os la perdáis).

Hablando del sonido, hay que mencionar un error de programación que hace que se reproduzcan las voces en italiano cuando se tiene la consola configurada en español y voces españolas cuando el idioma de la consola es el italiano. Como os contábamos unas páginas atrás, esto ha sido resuelto recientemente por Indiket e IlDucci a través de un parche. ¡Por fin!

Incoming no es un prodigio visual pero es un juego adictivo que te mantendrá ocupado, aún con sus slowdowns puntuales y lo repetitivas que pueden llegar a hacerse sus misiones.

Firmado: Blai

▲ Nos encanta: una BSO impresionante y una mecánica de juego sencilla a la par que adictiva.

▼ Podría haberse mejorado: los gráficos. En 1998 eran top pero en 1999 dejaban mucho que desear. El gameplay puede resultar repetitivo.

Valoración

Personalmente me parece un juego adictivo y entretenido, pero podría haberse pulido más.

6

Elemental Gimmick Gear

Se encuentra un robot de 5000 años de antigüedad en unas ruinas. A partir de aquí, las cosas empiezan a ir mal...



Elemental Gimmick Gear, (a partir de ahora EGG), es un título desarrollado por Birthday lanzado en Japón en el año 1999 en exclusiva para Dreamcast. Demostró que aún podían existir RPG's con estética de 16-bits disfrutables por el público.

LA HISTORIA TIENE LUGAR EN UN MUNDO ficticio llamado Tokion (que original..), donde unos exploradores hallan un antiguo robot en unas ruinas. Dentro de este se encuentra una persona que parece estar sin vida.

Con el descubrimiento del robot, se inician investigaciones para copiar la tecnología encontrada en la máquina. Se copia satisfactoriamente y se descubre que los datos que contenía el robot datan de hace 5000 años. Se averigua que estos robots eran usados diariamente con fines militares. A estos robots se les llama "Elemental Gimmick Gear - EGG".

Cien años después de encontrar el EGG, las ruinas donde fue hallado el robot vuelven a activarse, saliendo de su interior cientos y cientos de tentáculos que causan un gran desastre natural destrozando todo lo que encuentran a su alrededor. Es entonces cuando la persona encontrada dentro del primer EGG despierta de su sueño. El piloto presenta amnesia, siendo incapaz de recordar nada sobre su pasado. Le ordenan al recién despertado que se dirija a la ciudad *Fogna* para ayudar a investigar y encontrar pistas sobre lo sucedido hace 5100 años y detener así la devastación causada por los tentáculos.

Lo primero que nos encontramos al empezar el juego es una excelente y brillante introducción. Combina secuencias 3D junto con animación japonesa estilo Anime. Pasada la intro, veremos que la perspectiva usada a lo largo de la aventura es aérea, como en los RPG's de 16 bits, con gráficos dibujados a mano y llenos de detalle. Estoy seguro de que con cuatro imágenes que vieses en la época, ya tenías ganas de tener el juego en tus manos.Los personajes, por su parte, son todos poligonales y quedan perfectamente incrustados en los escenarios.

AUNQUE ES UN JUEGO EN 2D, LOS COMBATES contra los jefes se realizan en tres dimensiones, lo cuál representa un cambio impactante respecto al resto del gameplay. Este cambio es realmente lo peor del juego. Es lo que ha envejecido mal, y la primera vez que lo juegas te puede llegar a chocar bastante. Además, perderás muchas horas intentando vencer el control del mando más que al jefe en sí, ya que el control es un poco tosco en estas partes en 3D.

LA EXPLORACIÓN sucede en una única ciudad a lo largo del juego. Puede parecer poco (y el escenario podría ser más grande), pero es la norma en los clásicos juegos de mazmorras. Los alrededores de la ciudad se pueden explorar, pero donde realmente sucede la acción es en las mazmorras, donde los enemigos son cada vez más difíciles de combatir a medida que avanzamos en el juego.







Cada vez que superas una parte de una mazmorra, consigues una habili dad que te servirá para volver a otra mazmorra y superar el paso donde antes no podías acceder. Comentar que las mazmorras contienen bastantes puzzles que pueden llegar a desesperar incluso al más tranquilo.

En algunas ocasiones quizás quieras usar una guía ya que no hay guión que te diga a donde dirigirte. Si eres un romántico del género, eso hará que pases muchas horas queriendo descubrir todo el contenido de los escenarios.

EGG DISPONE DE VARIOS MINIJUEGOS, como por ejemplo una carrera de obstáculos, carrera de huevos… son diferentes formas de alargar la historia, cuya duración total oscila entre las 12 y las 20 horas.

Da mucha pena pensar que este título no llegó a nuestro territorio (salió en USA y Japón, pero no en Europa) ya que es un buen RPG que podría haber cosechado buenas ventas. En algunas ocasiones los puzzles me han resultado desesperantes y los jefes de las mazmorras tienen un aliado mortal - el control del mando - pero aun así, me he quedado con ganas de jugar una segunda vez al juego, por lo que lo califico de buen RPG. No hay RPG's similares en Dreamcast.

Firmado: X-Crim

▲ Nos encanta: bonitos gráficos 2D inspirados en los juegos de la época de 16 bits. Una BSO magnífica.

▼ Podría haberse mejorado: el control del protagonista contra los jefes. La poca extensión del mapa. Corta duración para un RPG.

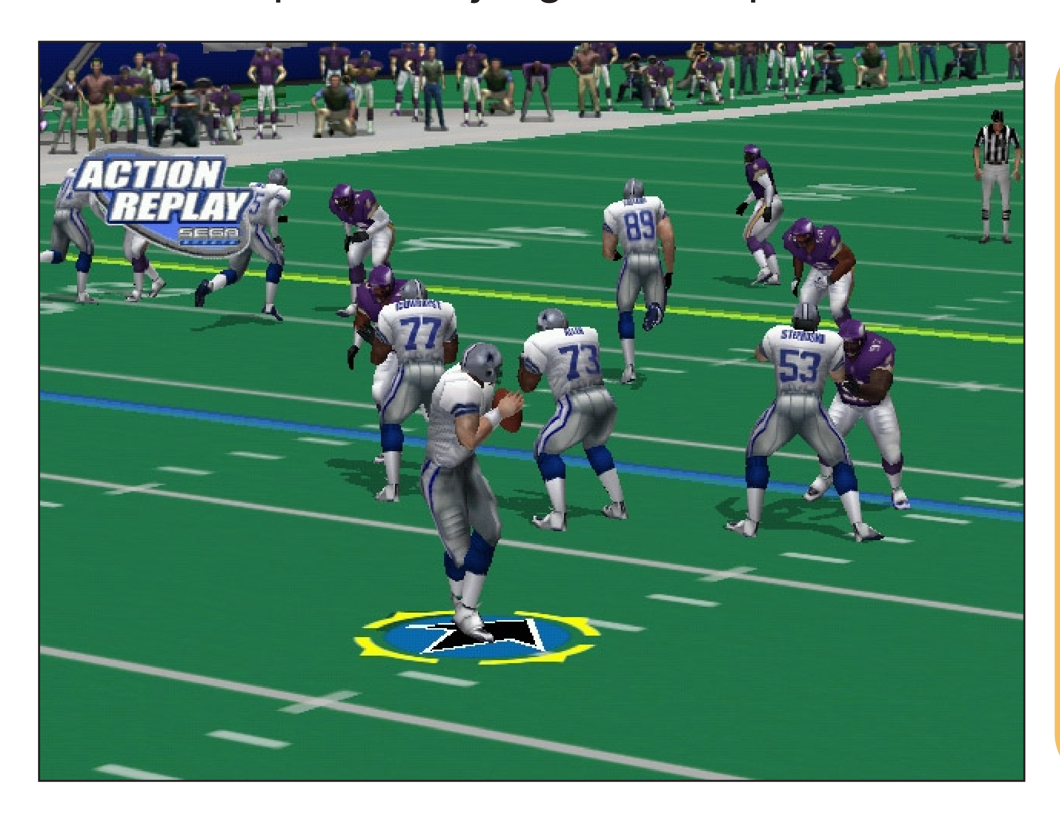
Valoración

Distinto a los demás RPG del catálogo de DC. Te engancharán su historia y gráficos retro.

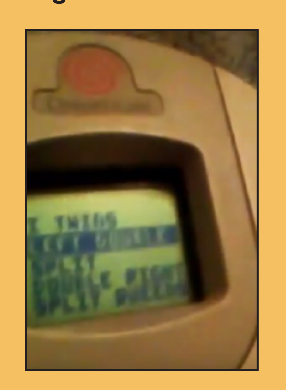
7

NFL 2K

Fue uno de los juegos de lanzamiento de Dremcast en USA y uno de los primeros juegos de deportes del sistema.



Jugadas en la VMU



Durante un partido, puedes elegir la jugada que quieres realizar seleccionándola primero en la pantalla de la VMU. De esta forma, tu oponente no sabrá qué jugada harás. Útil en partidas multijugador.

Atrás quedaron el pixel art de Mega Drive y los primeros gráficos 3D de PSX y Saturn. La nueva era llegó a USA el 9/9/99 con el lanzamiento de Dreamcast y con ella sus primeros juegos. Entre ellos NFL 2K, un juego de fútbol americano, el deporte nacional más seguido allí.

SUS GRÁFICOS FUERON UNA AUTÉNTICA REVOLUCIÓN en aquél momento. La crítica de la época hizo especial énfasis en el realismo de los modelados de NFL 2K. Con más de 1.300 movimientos reales capturados y reproducidos ingame, supuso un antes y un después en el género deportes de equipo. Se apreciaban arrugas en los uniformes de los jugadores, se veía su aliento en condiciones de frío... Y es que las codiciones climatológicas cambian entre partidos, así como las caras de los jugadores, que muestran soberbia o frustración dependiendo de como haya ido la jugada.

El juego tiene todos los equipos oficiales de esa temporada con sus puntos fuertes y sus flaquezas. Así, algunos equipos pueden marcar más facilmente (Steelers) mientras que otros pueden defenderse mejor o pasar el balón a más yardas de distancia (49ers).

Los campos también reproducen fielmente las peculiaridades de cada zona. En San Francisco se puede leer un letrero que dice Forever Young, por ejemplo.

No puedo olvidarme de los comentaristas, con más de 11.000 comentarios pregrabados, algo nunca antes visto (en la época).

NFL 2K MARCÓ LA VUELTA DE SEGA SPORTS a los videojuegos. Este equipo de desarrollo de Sega of America había quedado relegado después de la fallida de Saturn, pero volvió a estar en activo a partir de este juego.

NFL 2K se lanzó en USA y no llegó a a Europa, pero sí a Japón.

Firmado: Blai

▲ Nos encanta: la mejora gráfica que supuso respecto a los juegos de deportes disponibles en la época.

▼ Podría haberse mejorado: al mismo tiempo, los gráficos han quedado anticuados respecto a los juegos de fútbol americano actuales.

Valoración

La prensa de le época le dio excelentes y el factor nostalgia me hace puntuarlo a la alza.

8


RETROLAND
feria de retroinformática y videojuegos
4
GO! 2015
BURGOS
Espacio Tangente
21 y 22 de Noviembre de 2015


THUNDER FORCE VI
サンダーフォースVI

Thunder Force VI

¿Sabías que años antes de que este juego saliera a la venta en PS2 ya se estaba gestando una versión para Dreamcast?

Technosoft confirmó en su monento que a finales del año 2000 estaba desarrollando el juego Thunder Force VI para la Sega Dreamcast después de que un vídeo con la secuencia de introducción del juego entrara en circulación en internet. La intro mostraba las naves Fire Leo en combate.

Por desgracia, no fue mostrada ninguna imagen más del juego a parte del vídeo introductorio.

THUNDER FORCE VI FUE CANCELADO casi al mismo tiempo que SEGA abandonaba la fabricación de Dreamcast. A eso hay que sumarle que Tecno Soft dejó de existir como desarrolladora poco después, a finales de 2001. La marca Thunder Force quedó dormida entonces y su sexta entrega congelada.

Una empresa de 2D que había sido fuerte en su momento no logró prosperar en la era 3D. Su destino pronto sería compartido por otras desarrolladoras de juegos 2D de renombre como Data East, Compilar y (por un tiempo) SNK.

Aún en el año 2001, lo que quedaba de Tecno Soft fue adquirido por la compañía japonesa Twenty-one, la cual relegaría el nombre de Tecno Soft a uno de sus grupos internos de desarrollo.











Créditos y fecha del vídeo introductorio de Thunder Force VI de Dreamcast filtrado en internet a finales del 2000.

Modelos de las naves originales de Thunder Force VI tal como se verían en Dreamcast.

La Banda Sonora de Thunder Force VI

Broken Thunder: Project Thunder Force VI



En 2001, Tsukumo Hyakutaro, compositor de la BSO original de Thunder Force VI puso a la venta dicha banda sonora bajo el nombre “Broken Thunder: Project Thunder Force VI" a través de su propia compañía, Noise.

Absolute Area Project Thunder Force VI



En 2005, Factory Noise & AG lanzó Absolute Area - PROJECT THUNDER FORCE VI. Este CD poco tiene que ver con Thunder Force VI, pues contiene la música del juego Hyper Duel y algún remix de la banda sonora de Thunder Force III.

Thunder Force VI SOUNDTRACK DEMO



Bonus CD con 4 cortes que se incluía exclusivamente con los pedidos realizados en la web ebten.jp al comprar el juego Thunder Force VI para PS2. Los temas que contiene el disco son distintos a los de los anteriores CDs.

THUNDER FORCE SIEMPRE HA DESTACADO POR SUS BSO y Thunder Force VI no es ninguna excepción. Cuando el juego fue cancelado ya se había completado su banda sonora así que su compositor, Tsukumo Hyakutaro, decidió ponerla a la venta. Es uno de esos casos raros en que encontramos las canciones que hubieramos escuchado al jugar a un juego, pero no podemos probar dicho juego.

Unos años después de salir la BSO, se lanzó al mercado algo llamado Absolute Area: Project Thunder Force VI. Nada tiene que ver con el juego de Dreamcast, pues se trata de la BSO de Hyper Duel.

En 2008, cuando se lanzó Thunder Force VI para PS2, SEGA incluyó un CD titulado Thunder Force VI SOUNDTRACK DEMO en los pedidos realizados a través de su web en Japón. Este CD contiene canciones diferentes a los álbums anteriores.

¿DE QUÉ VA EL JUEGO? estamos ante un shooter o shmup horizontal. Es el año 2161 D.C., diez años después de que la inteligencia artificial conocida como The Guardian se volviera malvado y tuviera que ser destruida por Cenes Crawford, el piloto de Thunder Force V. La Tierra vuelve a entrar en una era de prosperidad después de la guerra anterior con la IA, pero ahora una fuerza extraterrestre conocida como"Orn Faust" amenaza el planeta. Por desgracia, la Flota Unificada de la Tierra es impotente bajo el poder de las fuerzas alienígenas y está casi destruida.

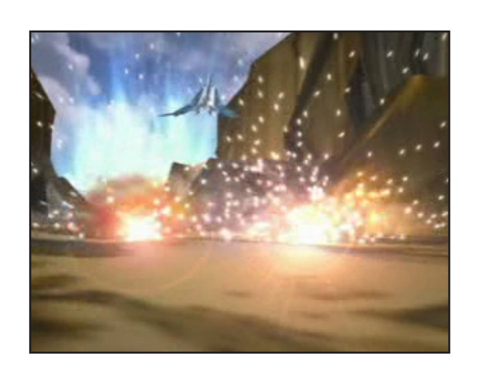
Mientras decide como contraatacar, el gobierno de la Tierra localiza una señal provinente del sitio donde se hallan los restos de The Guardian y se encuentran con un mensaje alarmante incrustado dentro de sus fragmentos, en la tecnología Vasteel. Se dice que Vasteel fue una vez Rynex, el nombre de un arma creada por un poder extraterrestre llamado Galaxy Federation. El arma se utilizó para combatir al malvado Imperio Orn. El mensaje contenía también una advertencia de su inminente llegada y una llamada interestelar en busca de ayuda contra las fuerzas Orn, que están tratando de extender su influencia a otras partes del universo. Además, las células de almacenamiento de Vasteel contienen cuatro coordenadas espaciales que llevan al planeta natal de la Galaxy Federation o Federación de Galaxias.

Al no tener otra opción, los científicos recrean la tecnología Vasteel y fabrican el caza estelar experimental Phoenix, la última esperanza de la raza humana contra Orn Faust.

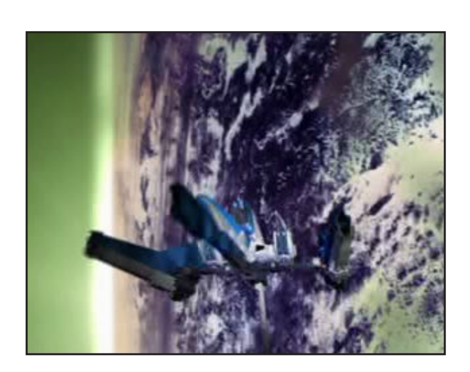
EN LA VERSIÓN DE PS2 PUEDES JUGAR CON 3 NAVES. Primero podremos jugar con el mencionado Phoenix. Cuando nos hayamos pasado el juego en las distintas dificultades, podremos seleccionar también las naves Syrenx y Rynex (basada esta última en la nave de Thunder Force IV). Así pues, deberemos seleccionar cada vez la nave con la que queramos jugar. Y cada nave tiene atributos exclusivos.











Algunas capturas más de la intro de Thunder Force VI de Dreamcast.

Cada nave tiene cinco armas distintas y una Over Weapon que absorbe energía cada vez que destruimos una nave Orn. Esa energía nos permite después disparar un ataque especial.

LA VERSIÓN DE DREAMCAST IBA A TENER OTRAS NAVES. Por un lado, una variación de la Fire LEO que iba a llamarse Fire LEO-05P Syrinx. Luego una nave llamada Styx Rev.2 y una RVR-03G "Sword Breaker".

En el CD "Broken Thunder" aparecen la nave Styx original y luego unas naves llamadas Rynex, Gauntlet y Vambrace. Se rumorea que podrían ser más naves jugables de la versión de Dreamcast.

La nave Syrinx se reincorporó a la versión de PlayStation 2 de Thunder Force VI, aunque las otras dos naves de esta difieren de las planeadas para la versión de Dreamcast.

Volviendo a su desarrollo, fue en 2007 cuando Twenty-one retomó el desarrollo de Thunder Force VI, que vió la luz finalmente el 30 de octubre de 2008 en PlayStation 2, 8 años después de haberse iniciado su desarrollo. Aunque sólo salió en Japón, sus menús en inglés y su gameplay intuitivo lo han convertido en una pieza de obligada importación.

A la vez que salía el juego en PS2, se realizó una petición a SEGA para que portara el juego a Dreamcast. Imagino que el cese de fabricación de GD-ROMs llevado a cabo un año antes de la salida de este juego propició que no llegaran siquiera a plantearse esta posibilidad. Al menos tenemos la versión de PS2 para hacernos una idea de como habría sido el juego en Dreamcast.

Firmado: Blai











Así es como se ve una partida de Thunder Force VI en Play Station 2.

Las ediciones de

Ghost Blade

Regular Edition, Limited Edition, Collector's Edition, Jewel Case Edition... veamos sus diferencias.



Ghost Blade Regular Edition

Fecha de lanzamiento: 21 de septiembre de 2015
Contenido:

Caja de DVD
CD con el juego
Manual en color

Precio: 39.99€
Accessorios soportados:

- VMU
- VGA
- Original pad
- Arcade stick



Ghost Blade Limited Edition

Fecha de lanzamiento: 21 de septiembre de 2015
Contenido:

Caja de DVD
CD con el juego
CD con la BSO
Pantalla de título exclusiva
Manual en color

Precio: 79,99€
Accessorios soportados:

- VMU
- VGA
- Original pad
- Arcade stick

De esta edición se fabricaron 1.000 copias. Como diferencias respecto a la "Regular Edition" tiene una carátula diferente y el mismo dibujo usado en la carátula se puede ver en la pantalla de título (la pantalla donde dice Press Start). Además, la caja incluye un CD con la música del juego.



Ghost Blade Jewel Case Edition

Fecha de lanzamiento: 9 de octubre de 2015
Contenido:

Caja de CD
CD con el juego
Manual en color

Precio: 39.99€
Accessorios soportados:

• VMU
• VGA
• Original pad
• Arcade stick

Una vez agotada la primera tanda de copias de la edición normal o “Regular Edition” de Ghost Blade en caja de DVD, Hucast lanzó esta edición del juego en caja de CD o “Jewel Case”.



Ghost Blade Collector’s Edition

Fecha de lanzamiento: 10 de noviembre de 2015
Contenido:

Funda exterior de cartón
Caja de DVD
CD con el juego
CD con la BSO (incluye remixes exclusivos)
SuperPlay DVD
Manual en color
Pantalla de título exclusiva
Artbook de 24 páginas
Set de pegatinas

Precio: 175€
Accessorios soportados:

• VMU
• VGA
• Original pad
• Arcade stick

Originalmente se llamaba Supporter’s Edition e iban a fabricarse 300 copias de esta edición. Debido a la gran demanda, Hucast decidió elevar la cifra hasta las 500 copias y cambió el nombre de Supporter’s Edition a Collector’s Edition o edición coleccionista.

Las primeras 300 copias se vendieron a través de la tienda online de Hucast, www.hucast.com, mientras que de la 301 a la unidad 500, se vendieorn a través de www.videogameimports.com.

En Videogameimports.com incluyeron, con cada compra de la Collector’s Edition, una camiseta exclusiva de Ghost Blade con gráficos del juego en la parte delantera y en la parte trasera.

Guía de Compras

A continuación tenéis listados todos los productos de los que hemos hablado en este número y sus precios aproximados en el mercado en el momento de escribir esta revista, deacuerdo con los precios de venta en subastas y tiendas on-line.

GHOST BLADE

Compañía: **Hucast**

Precio: **40 €**

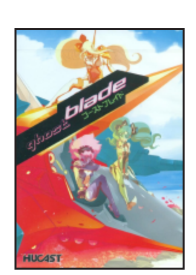


Edición normal del juego (primera edición). Contenido en caja de DVD.

GHOST BLADE LE

Compañía: **Hucast**

Precio: **80 €**



Edición limitada a 1000 unidades. Incluye segundo CD con la BSO.

GHOST BLADE CE

Compañía: **Hucast**

Precio: **175 €**



Edición coleccionista.Incluye un DVD extra con una partida perfecta.

GHOST BLADE CD

Compañía: **Hucast**

Precio: **40 €**



Reedición de la edición normal de Ghost Blade. Esta vez el juego viene en una caja de CD.

GRANDIA II PAL

Compañía: **Game Arts**

Precio: **60 €**



Sólo hay una versión europea del juego Grandia II - con contraportada en inglés. Esta ha ido subiendo de precio en los últimos años, llegando a alcanzar 80€ en subastas.

GRANDIA II NTSC-U

Compañía: **Game Arts**

Precio: **25 €**



La versión americana de Grandia II incluye, además del juego, un segundo disco con la banda sonora original del título, algo parecido a la edición special package japonesa.

GRANDIA II NTSC-J

Compañía: **Game Arts**

Precio: **10 €**

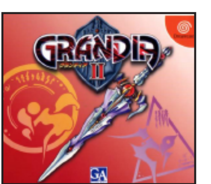


La versión japonesa estándar de Grandia II es muy común y fácil de encontrar - tanto en Japón como en USA o Europa - a través de eBay. Precintada cuesta algo más.

GRANDIA II SPECIAL PACKAGE

Compañía: **Game Arts**

Precio: **20 €**



Esta edición especial de Grandia II salió a la venta en Japón el mismo día que la edición estándar. Incluye un CD extra con melodías del juego y un librito con artwork.

ELEMENTAL GIMMICK GEAR

Compañía: **Birthday**

Precio: **50 €**



Elemental Gimmick Gear no salió a la venta en Europa, por lo que la edición americana es la mejor opción para jugarlo.

ELEMENTAL GIMMICK GEAR

Compañía: **Birthday**

Precio: **10 €**



La versión japonesa de EGG se puede encontrar por unos 10 € (más si está precintada) pero está en perfecto japonés.

INCOMING

Compañía: **Rage Software**

Precio: **8 €**

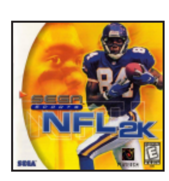


La versión europea de Incoming sólo vio una edición con la contraportada en cuatro idiomas, entre ellos el español.

NFL 2K

Compañía: **SEGA Sports**

Precio: **5 €**



Uno de los juegos de lanzamiento de Dreamcast en USA, fue la competencia de SEGA a la saga Madden NFL de la compañía EA.

ESPECIAL TRUCOS

A continuación tenéis todos los trucos y secretos de los juegos que hemos analizado en este número de la revista.



ELEMENTAL GIMMICK GEAR

• Recuperar salud
Espera a que tu personaje tenga menos de 11 hit points. Luego mantente quieto y deja que un enemigo te ataque para volver a tener 11 hit points.

• Listar enemigos
Localiza dos ordenadores cerca del primer puesto de guardado al principio del juego. Usa el comando "Talk" y verás una lista de enemigos.

• Conseguir herramienta Eco Spinner
Para conseguir este "Dream Item" deberás derrotar a Luckie y su Justice Horn 100 veces consecutivas. Después de derrotar a Luckie 100 veces, te dirá que eres su “eternal master” y te dará el Eco spinner. El Eco Spinner te permite hacer spins indefinidamente sin consumir EP's. Esto te será de gran ayuda ante jefes como Pointer, Armordress y Noman's Guard. Si luchas contra Luckie al inicio del juego, sólo te llevará entre 5 y 7 hits pararle, pero cuanto más rato lleves jugando, más fuerte y más difícil de derrotar te será.

• Conseguir gabaro y elementos fácilmente
Ves a la primera planta de Fogna a través del North Fogedge. Sigue el camino hasta llegar a la habitación con el suelo helado. Al entrar, usa el spin para matar a todos los LittleMurders. Para el spin y dirígete a lo alto del conducto. Espera a que los LittleMurders salgan de la pared y haz un spin para matarlos a todos. Repite esto para conseguir muchos gabaros y recargas de elementos. Tu salud se debería mantener igual - incluso realizando spins - ya que deberías conseguir también recargas de salud.

• Dinero escondido y cápsulas de ataque y defensa
Dirígete a la casa situada en el la parte sureste de Eastokion. Ve al segundo piso y verás a un hombre viejo llamado Clay. Habla con él. Te contará varias historias. Después de las historias, te hará preguntas. Si aciertas todas las respuestas, te obsequiará con dinero. A partir de la quinta respuesta correcta, te dará cápsulas con nuevos ataques o defensas.

• Material escondido
Pon el disco del juego en un PC y verás artwork, sonidos e imágenes.

GRANDIA II

Conseguir buenos items:
Cuando vayas al pueblo de Roan, dirígete a la sailor's house, o la casa del marinero. Si haces un pulso contra él y ganas, te dará información. A continuación, usa a Millenia para hacer un pulso. Si ganas esta vez, el marinero te obsequiará con buenos items.



• Primer Metamo
Después de superar Fog Tower, vuelve al área que hay antes de Skill Rom 1.

• Segundo Metamo
Entra en la cueva donde te dispara la flor en frente de Fog Tower.

• Tercer Metamo
En fogna 1f donde está el interruptor que abre la pelea con Jointer.

• Cuarto Metamo
Sigue el río en North Fogedge (antes de Fog Tower) y entra a una pequeña habitación. Congela el agua y entra a la tubería.

• Metamo gigante
Cuando todos los Metamos hayan madurado, entra a la habitación pero no te acerques a ellos. Se convertirán en un Metamo gigante.



GRANDIA II

• NewGame+
Cuando te pases el juego, guarda la partida y luego vuelve a iniciar una nueva partida. Irás encontrando elementos nuevos.

• Special Stage
Cuando Roan entre en tu equipo, vete del palacio y cuando el juego te de a elegir entre ir a Raul Hills o a King Roan's Palace, ve a Raul Hills. Cuando llegues aparecerá "Special Stage". Puedes entrenar allí.

• Conseguir Fairy Egg
Después del Special Stage ve a Raul Hills 1. Usa Ice contra los demonios y asegúrate de tener items que hagan refill de SP y MP porque no hay sitios donde recuperarte. El Fairy Egg se encuentra en lo alto del pilar más alto de las ruinas.

• Book of War
Para conseguir el Book of War debes ganar el Walnut 6 veces. Cuando retomes tu partida, obtendrás el item.

• Monedas ilimitadas
Completa el juego con el máximo número de M coins o S coins (9999). Ahora inicia una nueva partida y deberías tener 9999 monedas. Puedes gastarlas para aumentar tus skills, por ejemplo.



INCOMING

• Menú de trucos
Cuando se inicie el juego pulsa START. Cuando aparezca el menú, pulsa arriba, abajo, izquierda, derecha, X, arriba, abajo, izquierda, derecha, Y para revealar el menú de trucos, desde donde podrás seleccionar la misión que quieras hacer, vidas infinitas, escudo infinito, etc.



NFL 2K

• Velocidad turbo
Ves a Options, luego a Codes y escribe TURBO para desbloquear la opción "Turbo" en "Game Speed".

• Velocidad lenta
Ves a Options, luego a Codes y escribe SLOWMO para desbloquear la opción "Slowmo" en "Game Speed".

• All-Star Sega team
Ves a Options, luego a Codes y escribe SUPERSTARS.

• Texto alternativo
Ves a Options, luego a Codes y escribe SCRAWL.

• Comentaristas con voz aguda
Ves a Options, luego a Codes y escribe SQUEEKY.

• Jugadores gordos
Ves a Options, luego a Codes y escribe LARD.

• Auto defensa
Presiona A dos veces cuando estés en defensa para que la CPU elija la mejor jugada para para a tu oponente.
Cuando estés en el 4th down, no presiones A dos veces ya que la CPU no seleccionará ninguna jugada.

• Auto ataque
Presiona A dos veces después de que tu oponente seleccione su táctica defensiva para que la CPU elija el ataque más efectivo.

NFL 2K

Crear jugador con 100% de habilidad:
Usa estos parámetros para el DT:

Speed: 100
Agility: 76
Jumping: 0
Otros: 100

Usa estos parámetros para el WR:

Preset: Balanced WR
Speed: 90 or 96
Agility: 90
Jumping: 90
Break tackle: 53 or 47
Hold onto ball: 100
Upper body strength:80 or 77
Lower body strength: 50
Catch: 100
Get open on run route: 100



• Auto patadas
Presiona B cuando haya que chutar el balón.

• Público tranquilo
Presiona X cuando estés en ataque antes de lanzar el balón.

• Público animado
Selecciona un linebacker y presiona X antes de lanzar el balón.

• Conseguir más player creation points
Baja los creation points hasta cero, luego vuelve a subirlos. Conseguirás un punto extra por cada área, entre 10 y 11 puntos más en total.

• Seleccionar jugada sin revelarla al otro jugador
Mantén pulsado A para seleccionar una jugada. Continua pulsando A y selecciona una jugada falsa. Para dar con una formación diferente, continua pulsando A y pulsa B.

• No perder puntos de creación
No presiones A cuando crees una jugada. Si lo haces, a veces el juego no lo procesará correctamente y te restará un punto. Frena cuando vayas por 90 y ves apretando A hasta los 100.

Dreamcast.es

¡Nos vemos en el próximo número!